


Cartes espèces :

CHÊNE VERT

Quercus ilex



P. Gourdain

**CLIMAT :
MÉDITÉRANÉEN**


Température : 15-30°C

Âge moyen : 200-300 ans

Taille moyenne : 10 à 20m

HÊTRE

Fagus sylvatica



P. Gourdain

**CLIMAT : TEMPÉRÉ
OCCIDENTAL**


Température : 10-20°C

Âge moyen : 150-200 ans

Taille moyenne : 30 à 40m

CHÊNE PÉDONCULÉ

Quercus robur



P. Gourdain

**CLIMAT : TEMPÉRÉ
OCÉANIQUE**


Température : 10-25°C

Âge moyen : 300-400 ans

Taille moyenne : 20 à 30m

CHÊNE LIÈGE

Quercus suber



E. Vallez

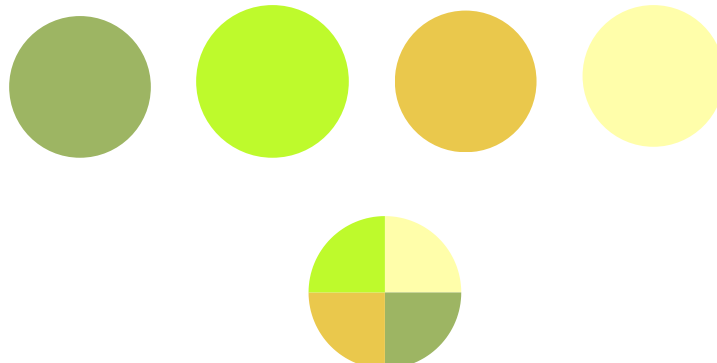
**CLIMAT :
MÉDITÉRANÉEN**

Température : 15-30°C

Âge moyen : 150-250 ans

Taille moyenne : +/- 15m

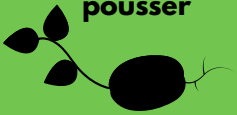
jetons territoires :



Cartes de pioche :

GAGNÉ !

Ta graine a atterri dans un milieu avec peu de concurrence. Les conditions sont idéales pour pousser



GAGNÉ !

Le temps est clément, les conditions sont idéales pour pousser



GAGNÉ !

Le temps est clément, les conditions sont idéales pour pousser



GAGNÉ !

Carte coup de pouce

Ta graine a atterri dans une pente, elle se déplace sur la parcelle de ton choix



GAGNÉ !

Carte coup de pouce

Ta graine a été cachée par un geai des chênes, elle se déplace sur la parcelle de ton choix



GAGNÉ !

Carte coup de pouce

Ta graine a été mangée par un sanglier qui a déféqué plus loin, elle se déplace sur la parcelle de ton choix



GAGNÉ !

Carte coup de pouce

Ta graine a été mangée par un blaireau qui a déféqué plus loin, elle se déplace sur la parcelle de ton choix



GAGNÉ !

Carte coup de pouce

Ta graine a été cachée par un écureuil, elle se déplace sur la parcelle de ton choix



GAGNÉ !

Carte super boost

Cette année à été fructueuse ! Rajoutes 1 autre graine sur une parcelle adjacente, tu gagnes 2 arbres à la fin du tour



GAGNÉ !

Carte super boost

Cette année à été fructueuse ! Rajoutes 1 autre graine sur une parcelle adjacente, tu gagnes 2 arbres à la fin du tour



PERDU !

Ta graine a atterri sur du bitume, elle ne peut pas pousser



PERDU !

Ta graine est tombée sur une ligne de chemin de fer, elle ne peut pas pousser



PERDU !

Ta graine est tombée dans un parc d'attraction, elle ne peut pas pousser



PERDU !

Ta graine a atterri sur un sol traité avec des produits phytosanitaires, elle ne peut pas pousser



PERDU !

Ta graine est tombée sur un terrain pollué, elle ne peut pas pousser



PERDU !

Ton arbre a subi une coupe à la mauvaise période, il ne donnera pas de graine à ce tour



PERDU !

Ta graine a atterri sur un parking, elle ne peut pas pousser



PERDU !

Aléa naturel

Ta graine a atterri dans un milieu avec trop de plantes, avec la concurrence elle ne peut pas pousser



PERDU !

Aléa naturel

Ta graine a atterri dans un milieu avec de mauvaises conditions, elle ne peut pas pousser



PERDU !

Aléa naturel

Ta graine a été mangée par un mulot, elle ne peut pas pousser



Tempête :

De fortes intempéries s'abattent sur la région !

Lancez le dé, s'il tombe sur une espèce celle-ci perd 2 arbres car la tempête est localisée, si toutes les espèces sont touchées, chacune perd un arbre car la tempête est globale

Maladie :

Ton peuplement manque de diversité ! Il devient sensible aux maladies.

Les joueurs avec plus de 7 arbres perdent 3 individus

Incendie :

Un feu de forêt s'est déclenché ! les territoires chauds et secs sont plus affectés que les autres.

Si une ou les espèces présentes au sud sont touchées elles perdent 2 arbres, si une ou les espèces présentes dans les territoires nord sont touchées elles perdent 1 arbre.

Replantation :

Les autorités locales mettent en place des campagnes de replantations sur leur territoire.

Lancez le dé, si une seule espèce est désignée, 2 arbres sont plantés sur son territoire d'origine, si tout les territoires sont concernés, chacun plante 1 arbre sur son territoire respectif

Extension de territoire :

Ton espèce s'est adapté au climat d'un autre territoire.

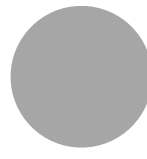
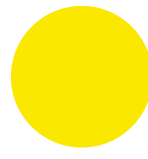
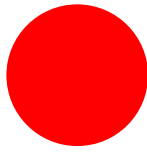
Pendant le prochain tour la ou les espèces désignées peuvent coloniser un nouveau territoire.

Aménagements :

Les autorités locales ont décidé de développer l'économie d'un territoire, des parcelles sont aménagées en conséquence.

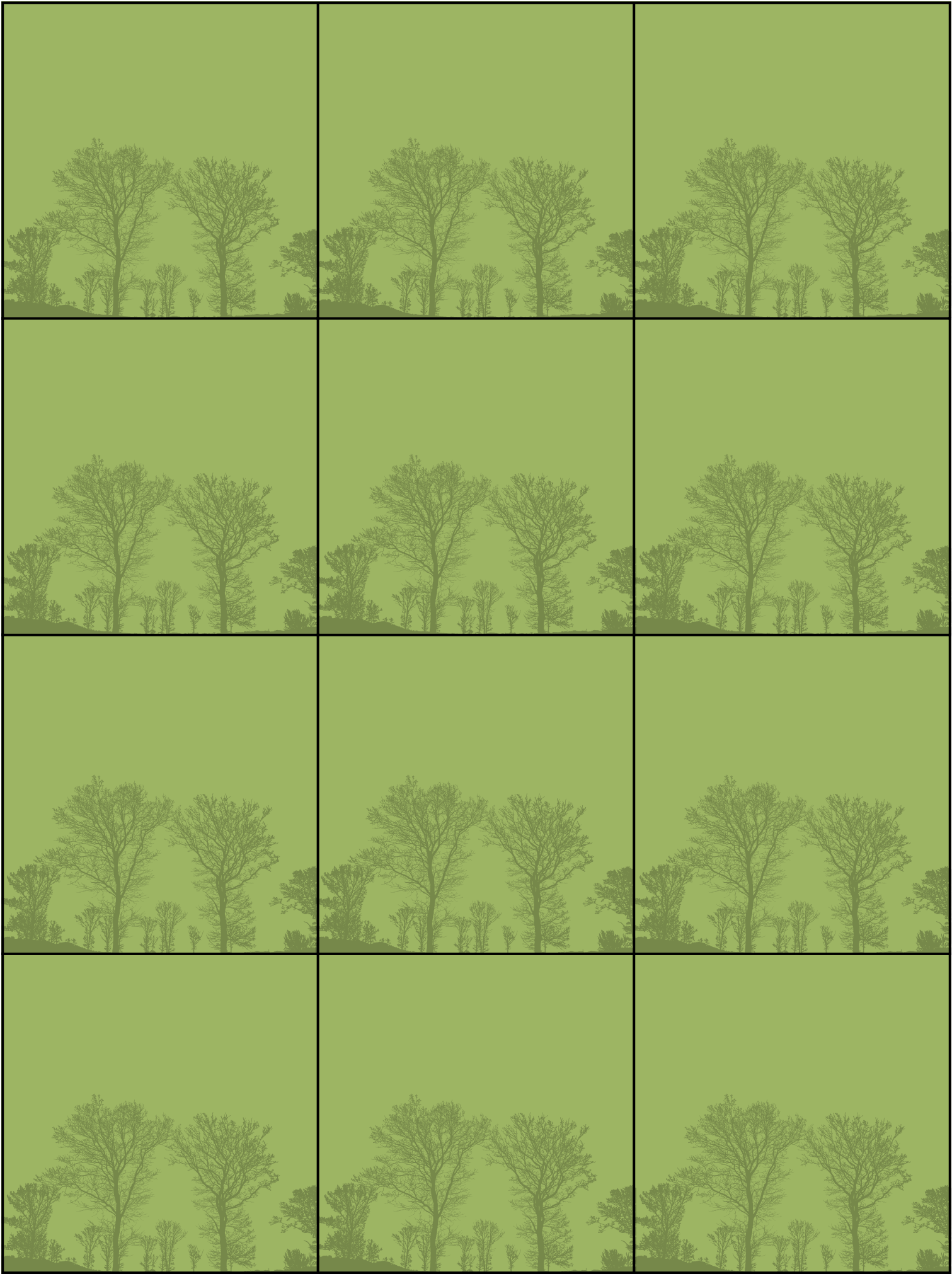
Un seul joueur peut être sélectionné sur cet événement, il place 2 tuiles bâtiments sur les parcelles de son choix (les arbres déjà présents seront supprimés)

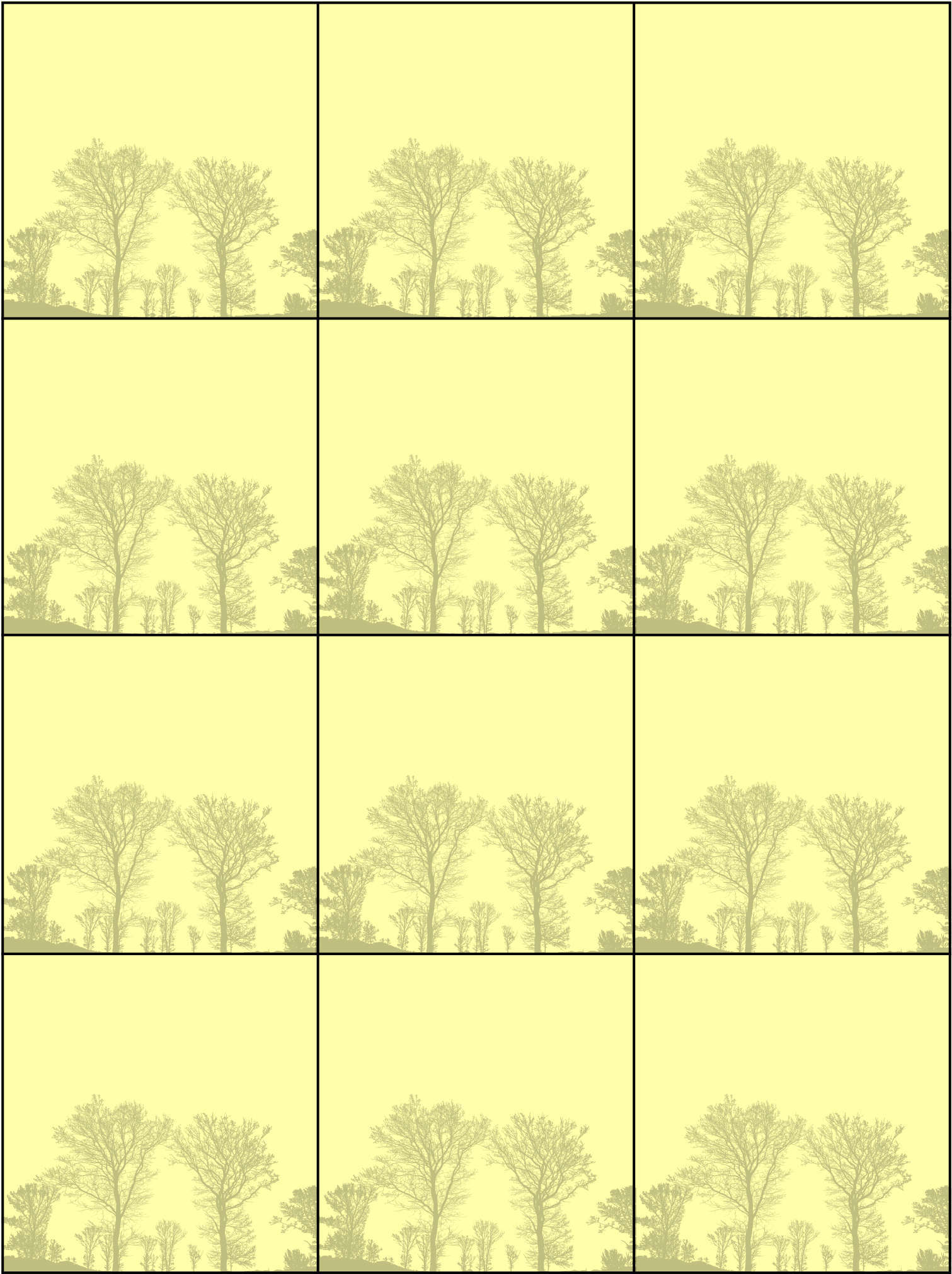
Jetons événements :
(Option tirage des événements au dé)

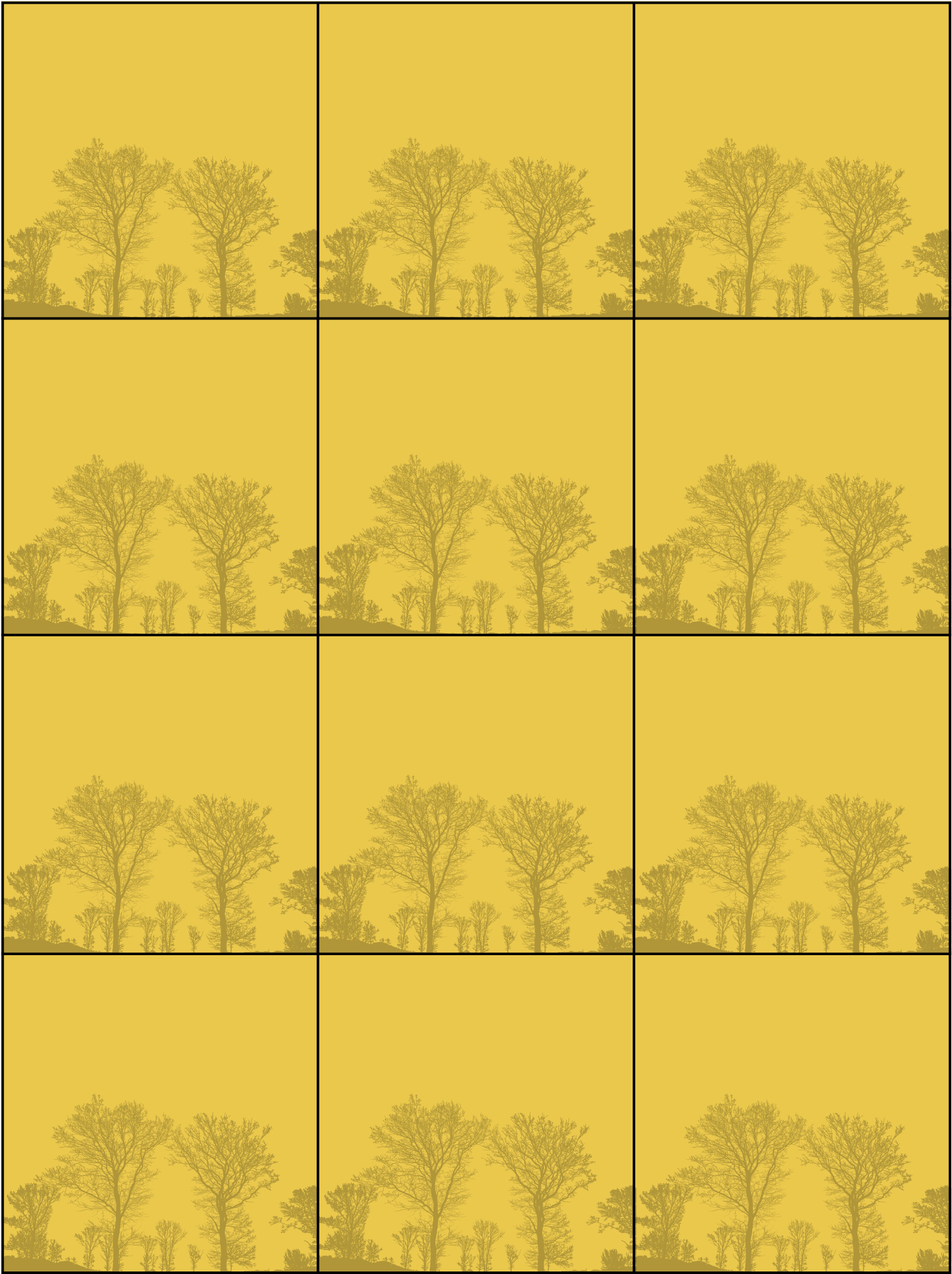


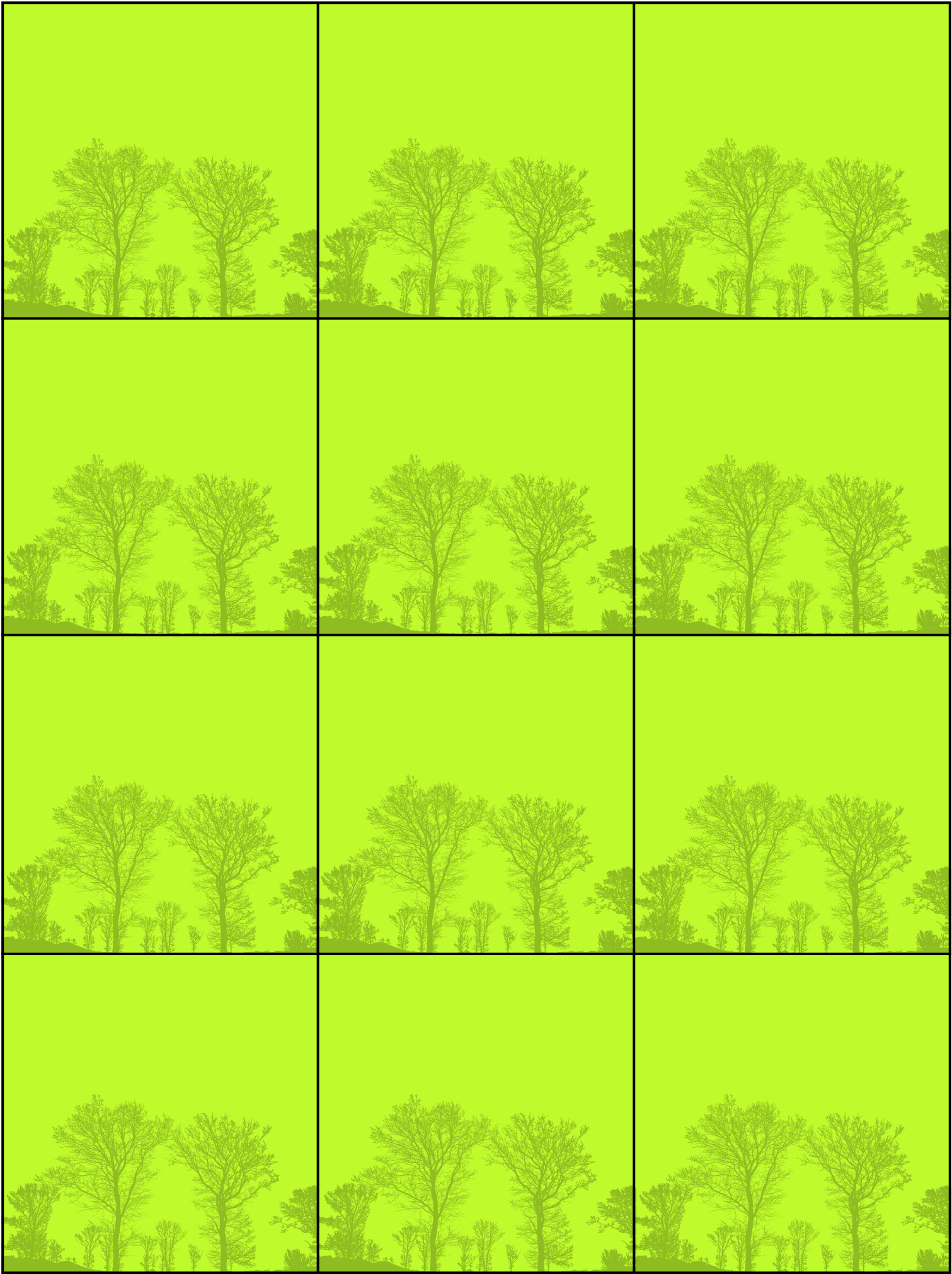
Roulette des événements :
(Option tirage des événements à la roulette)











Nord

Sud

Est

Ouest

Tuiles bâtiments :



MANCHE 1

Début de partie, les conditions de développement sont plutôt favorables

Les cartes **gagné** et **perdu** : **Aléa naturel**
Sont mises en jeu

TOUR 1

- pose ta graine sur une tuile
- pioche une carte
- transforme ta graine ou non en plante adulte

TOUR 2

- pose ta/tes graines sur une tuile
- pioche une carte pour chacune de tes graines
- transforme ta/tes graines ou non en plantes adultes

MANCHE 2

L'environnement devient plus hostile et l'humain arrive sur les territoires

Toutes Les cartes **gagné** et **perdu** sont mises en jeu

TOUR 1

- pose ta/tes graines sur une tuile
- pioche une carte pour chaque graine
- transforme ou non ta/tes graines en plantes adultes

TOUR 2

- pose ta/tes graines sur une tuile
- pioche une carte pour chaque graine
- transforme ou non ta/tes graines en plantes adultes
- **Événement !**

MANCHE 3

Le climat change ! Les territoires évoluent !

Le désert se développe sur les cases sud

TOUR 1

- pose ta/tes graines sur une tuile
- pioche une carte pour chaque graine
- transforme ou non ta/tes graines en plantes adultes
- **Événement !**

TOUR 2

- pose ta/tes graines sur une tuile
- pioche une carte pour chaque graine
- transforme ou non ta/tes graines en plantes adultes
- **Événement !**

MANCHE 4

Le climat change ! Les territoires évoluent !

Le désert se développe sur les cases sud

TOUR 1

- pose ta/tes graines sur une tuile
- pioche une carte pour chaque graine
- transforme ou non ta/tes graines en plantes adultes
- **Événement !**

TOUR 2

- pose ta/tes graines sur une tuile
- pioche une carte pour chaque graine
- transforme ou non ta/tes graines en plantes adultes
- **Événement !**